

# OLOVARIANTE -

VON MAURO GIBERTONI UND DAVID TURCZI **NEUTSCHE POKALISIERUNG VON SÖREN TEXTOR** 

# LLGEMEINES

In dieser Solovariante trittst du gegen Franz, einen kartengesteuerten Mautoma, an. Mithilfe eines anpassbaren Schwierigkeitsgrads, sollte es Franz dir nicht zu einfach machen, gegen ihn zu gewinnen.

# Spielmaterial

Neben dem Material des Grundspiels benötigst du:

- 8 Aktionskarten (Nr. 1A, 1B, 2A, 2B, 3A, 3B, 4, 5)
- 3 Strategie-Aktionskarten (Nr. 6公, 7公, 8公)
- 5 Entscheidungskarten (Nr. 1, 2, 3, 4, 5)
- 3 Strategie-Entscheidungskarten (Nr. 6☆, 7☆, 8☆)
- 1 Mautoma-Spielhilfe







Aktionskarten

Entscheidungskarten

# Spielaufbau

Baue das Spiel für eine normale 2-Personen-Partie auf, wobei für Franz Folgendes gilt:

Spielplan:

Keine Änderungen. Platziere für Franz 3 Handmarker, 1 Einflussmarker, 1 Zugreihenfolgemarker sowie 1 Bahnhof in Wien, wie für eine menschliche Person.

- Spielbereich:
  - a. 2 Handmarker
  - **b.** 2 Arbeiter (angestellt)
  - c. 4 beliebige Güter-Würfel
  - d. 120 Gulden
  - e. 1 beliebige, verdeckte Staatsbahn-Aufbaukarte (= Franz' Anlegestelle)
  - Persönlicher Vorrat:
    - f. 18 Gleise
    - g. 2 Bahnhöfe
    - h. 13 Arbeiter

### i. Aktionsstapel:

Strategiekarten Persönlicher Vorrat Ablagestapel Ablagestapel FRANZ' Aktions-Entscheidungs SPIELBEREICH Entscheidungsstapel

Bilde aus 5 Aktionskarten den Aktionsstapel. In diesem muss jede Nummer von 1-5 genau 1x enthalten sein. Von den Karten 1, 2 und 3 gibt es je 2 Versionen: eine leichtere (A) und eine anspruchsvollere (B). Je nachdem wie schwer dein Gegner sein soll, kannst du bei diesen jeweils zwischen den beiden Varianten wählen. Lege die aussortierten Karten zurück in die Schachtel. Mische die 5 ausgewählten Karten und lege sie verdeckt als Aktionsstapel in Franz' Spielbereich.

i. Entscheidungsstapel:

Mische die 5 Entscheidungskarten (Nummer 1-5) und lege sie verdeckt in Franz' Spielbereich.

k. 1 Strategie-Aktionskarte:

Wähle 1 zufällige Strategie-Aktionskarte (Nummer 6☆, 7☆, 8☆) und lege sie verdeckt in Franz' Spielbereich. Diese kommt beim ersten Neumischen der Aktionskarten in den Aktionsstapel.

l. 1 Strategie-Entscheidungskarte:

Wähle 1 zufällige Strategie-Entscheidungskarte (Nummer 6分, 7分, 8分) und lege sie verdeckt in Franz' Spielbereich. Diese kommt beim ersten Neumischen der Entscheidungskarten in den Entscheidungsstapel.



# ALLGEMEINES



- Franz verliert keinen Einfluss, wenn er in einer Runde dieselbe Aktion mehrfach ausführt.
- Franz verwaltet **Gulden** und **Güter-Würfel**. Die Farbe der Güter-Würfel in seinem Spielbereich haben keine Bedeutung. Franz verwendet die Güter als Joker-Ressourcen. Ausnahmen hiervon sind die Güter in Franz' Fabriken auf dem Spielplan sowie die Güter-Würfel, die er von diesen an Knotenpunkte ausliefert. Hier muss der Güter-Typ (=Farbe) übereinstimmen.
- Auf Verträgen kann Franz beliebige Fabriken platzieren, die Farben müssen nicht übereinstimmen.
- Erhält Franz einen neuen **Vertrag**, legt er falls vorhanden seine noch nicht zugewiesenen Fabriken auf diesen.
- Die **Kosten**, die Franz beim Ausführen der Aktionen bezahlen muss, ist immer auf seiner aktuellen Aktionskarte angegeben. Weitere Kosten fallen nicht für ihn an!
- Neue Arbeiter kann Franz, genau wie du, nur aus Städten erwerben, deren Einflussmarker er bereits auf der Einflussleiste erreicht hat oder überschritten hat.
- Franz nimmt sich zwar das Semmering-Plättchen, nutzt es aber nicht.
- Die Zugreihenfolge bestimmt ihr wie im regulären Spiel.
- Erhält Franz einen Geschäftsmarker, entscheidet er sich immer für Einfluss.
- Erhält Franz **Einfluss**, verschiebt er seinen Marker nur so lange, bis er den Einfluss des einflussreichsten Knotenpunkts erreicht hat und sein Einflussmarker vor deinem liegt. Danach erhält er für jeden weiteren Einflusspunkt stattdessen 10 Gulden.



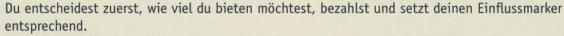
**Beispiel:** Franz (rot) erhält aufgrund des Geschäftsplättchens genau 3 Einflusspunkte. Er nutzt 2 davon, um dich (gelb) auf der Einflussleiste zu überholen und mit der einflussreichsten Stadt gleichzuziehen. Für den letzten Einflusspunkt erhält er 10 Gulden.

### Bezeichner

- Gemeinsame Stadt: Stadt, die sich sowohl in Franz' als auch deinem Netzwerk befindet.
- Private Stadt: Stadt, die sich nur in Franz' Netzwerk befindet.
- Produzierende Fabrik: Fabrik auf dem Spielplan, die noch nicht erschöpft ist es befinden sich noch Güter-Würfel neben der Fabrik.
- Nicht zugewiesene Fabrik: Fabrik in Franz' Spielbereich, die noch keinem Vertrag zugewiesen ist.
- Benachbarte Stadt: Stadt, die sich mithilfe eines Gleis verbinden lässt.

# ofe

# Anfangsgebot für Einfluss

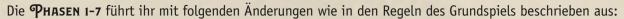


Ziehe anschließend 1 zufällige Staatsbahn-Aufbaukarte und lege Franz' Einflussmarker so viele Spalten wie die Nummer unten rechts auf der Karte angibt rechts neben die Spalte des Knotenpunkt-Einflussmarkers mit dem niedrigsten Einfluss (also dem ganz linken). Lege die Karte anschließend wieder zurück in die Schachtel. Franz bezahlt entsprechend der Spalte die zugehörige Anzahl am Gulden.



**Beispiel:** Die Staatsbahn-Aufbaukarte hat die Nummer 2. Der **blaue** Einflussmarker hat den geringsten Einfluss (30). Franz (rot) platziert seinen Marker deshalb 2 **Spalten** rechts neben der Spalte mit dem **blauen** Marker und bezahlt die Kosten in Höhe von 50 Gulden.

# RUNDENABLAUF



- PHASE 3: Franz erhält alle Güter-Würfel, die auf seiner Anlegestelle (Staatsbahn-Aufbaukarte) liegen.
- PHASE 4: Franz überspringt diese Phase. Er erhält kein Einkommen.
- PHASE 5: Franz überspringt diese Phase. Er bildet keine Arbeiter weiter.

# PHASE 7: FRANZ' ZUG

In Franz' Zug führst du folgende Schritte durch:

- **1.** Lege 1 von Franz' **Handmarkern** links neben die Hauptaktionsplättchen. Seine Handmarker zeigen nur die Anzahl an Aktionen an, die Franz diese Runde bereits ausgeführt hat. Franz kann pro Runde mehrfach dieselbe Aktion straffrei ausführen.
- **2.** Ziehe sowohl vom Aktions- als auch vom Entscheidungsstapel die oberste Karte und lege sie jeweils offen auf den zugehörigen Ablagestapel.

Sollte ein Kartenstapel leer sein, mischt du die Karten des zugehörigen Ablagestapels zu einem neuen Nachzugstapel. Beim ersten Neumischen eines Stapels fügst du zuvor die zugehörige, beim Spielbaufbau ausgewählte und in Franz' Spielbereich gelegte Strategiekarte hinzu, sodass der Stapel anschließend aus 6 Karten besteht.

**4.** Franz führt **1 Hauptaktion** und **eventuell 1 Freie Aktion** von den auf der Aktionskarte abgebildeten Aktionen aus:



Auf einer **Aktionskarte** befinden sich mehrere **Aktionsslots**, die jeweils eine Aktion und eventuell Bedingungen umfassen, die erfüllt sein müssen, damit Franz die Aktion ausführen kann. Überprüfe die **Bedingungen** eines Aktionsslots von oben nach unten (). Ist eine Bedingung <u>nicht</u> erfüllt, steht rechts neben dem -Symbol der Aktionsslot, den du als stattdessen ausführen sollst. Sind alle Bedingungen eines Aktionsslots erfüllt (oder gibt es keine), bezahlt Franz die angegebenen Kosten - falls vorhanden - und führt die abgebildete **Aktion** aus.

Muss sich Franz zwischen mehreren **Optionen** entscheiden, verwendet er den angegebenen Slot der **Entscheidungskarte** (z. B. ■ Slot B). Für eine bessere Übersicht, entspricht die Farbe des Aktionsslots immer der des zugehörigen Entscheidungsslots.

4. Freie Aktion: 1 Gut ausliefern (falls möglich):

Falls möglich, liefert Franz in jedem Zug 1 **Güter-Würfel** seiner Fabriken an die Knotenpunkte (▶ Seite 10).

# FRANZ' AKTIONSBEDINGUNGEN

Hat <b>20+</b> 🚳	Franz hat 20 oder mehr <b>Gulden</b> .
Hat 1+ 🔟	Es befindet sich nicht mindestens 1 <b>freie Fabrikbaustelle</b> in Franz' Netzwerk.
Es gibt 1+ Nachbar- mit freier	Es gibt mindestens 1 <b>Stadt</b> mit einer <b>freier Fabrikbaustelle</b> , die direkt benachbart zu Franz' Netzwerk ist.
Hat <b>4+ 🛍</b>	Franz hat 4 oder mehr <b>Güter-Würfel</b> (unabhängig von der Farbe; Güter-Würfel auf seiner Anlegestelle zählen nicht).
Leere Anlegestelle	Franz' <b>Anlegestelle</b> ist leer (Staatsbahn-Aufbaukarte).
Hat <b>0-4</b> 🖺	Franz hat 4 oder weniger <b>Arbeiter</b> in seinem Spielbereich.
Hat ♠≥●	Franz kann von mindestens 1 <b>Knotenpunkt Arbeiter</b> einstellen (Franz' Einfluss ≥ Knotenpunkt-Einfluss).
Trieste noch nicht im Netzwerk	Trieste gehört nicht zu Franz' Netzwerk.
Hat <b>2+</b> produzierende Fabriken	Franz hat 2 oder mehr <b>produzierende Fabriken</b> .

# FRANZ' AKTIONEN

# GLEISE BAUEN

**Bedingung:** Franz hat 4/3 (Karte 1A/1B) oder mehr Güter-Würfel (unabhängig von der Farbe; Güter-Würfel auf seiner Anlegestelle zählen nicht).

### Aktion: Franz baut 2 Gleise:

- 1. Franz versucht in dieser Aktion, die erst mögliche in Slot A der Entscheidungskarte genannte, noch nicht zu seinem Netzwerk gehörende, bevorzugte Stadt () zu verbinden. Gibt es dabei mehrere Verbindungsmöglichkeiten oder kann Franz in dieser Aktion keine bevorzugte Stadt erreichen, wählt er beim ersten Gleis die Stadt mit der Belohnung, die
  - wählt er beim **ersten Gleis** die Stadt mit der Belohnung, die in der Prioritätenliste (()) in Slot **A** zuerst genannt wird.
- 2. Das zweite Gleis muss Franz an die soeben erschlossenen Stadt anlegen. Das Ziel bestimmt er hierbei erneut mithilfe der Belohnungs-Prioritätenliste (()) in Slot A.

### Sonderregeln für Franz

- Staatsbahnverbindungen nutzt Franz nicht.
- Baut Franz Gleise auf Strecken, auf denen du bereits Gleise besitzt, muss er dir dafür die üblichen **Gebühren** bezahlen.
- Um in einer **Stadt mehr als auf 2 angrenzenden Verbindungen** seine Gleise zu bauen, benötigt Franz in dieser einen Bahnhof.
  - Sobald er auf die **3. Verbindung** einer Stadt ein Gleis bauen soll, in dieser aber keinen Bahnhof hat, stellt Franz 1 Bahnhof aus seinem Vorrat in diese Stadt. Hat er keinen Bahnhof mehr oder ist das Bahnhofsfeld bereits von einem deiner Bahnhöfe belegt, kann er das Gleis dort nicht anlegen.
- Um **Brücken / Tunnel** zu bauen, benötigt Franz einen **Brückenbauer / Tunnelbauer**. Fehlt Franz beim Bau der entsprechende Ingenieur, nimmt er sich diesen kostenlos von dem Knotenpunkt mit dem geringsten Einfluss. Franz führt hier 2 Aktionen in seinem Zug aus, muss aber keinen zusätzlichen Handmarker ausspielen.

### Anmerkungen:

- Franz erschließt mit Gleisen immer Städte, die noch **nicht** zu seinem Netzwerk gehören.
- Franz erhält die auf dem Stadtplättchen abgebildeten Belohnungen.







### Beispiel 1 - Über Stadt zum Knotenpunkt



Franz (rot) baut 2 Gleise.

Von Wien aus kann er mit 2 Gleisen sowohl den braunen als auch den blauen Knotenpunkt erreichen. Mithilfe von Slot A auf der Entscheidungskarte wählt er den braunen Knotenpunkt (Amstetten), da dieser eine höhere Priorität als der blaue (Gloggnitz) hat.

Die Verbindung kann über St. Polten oder über Baden erfolgen. Gemäß Slot A entscheidet sich Franz für St. Polten, die Stadt mit den meisten freien Fabrikbaustellen.

## Beispiel 2 - Über Knotenpunkt zur Stadt

Hier verbindet Franz (rot) mit seinem1. Gleis St. Polten mit dem braunen Knotenpunkt Amstetten (gemäß Slot A 🕞 ).

Das 2. Gleis muss er an **St. Pölten** zu der Stadt mit den höchsten Einflusspunkt-Bonus legen (Slot **A** (and )). Mit je 2 Einflusspunkten (Geschäftplättchen wertet Franz als Einflussplättchen)stehen **Linz**, **Mariazell** und **Mürzzuschlag** zur Auswahl. Freie Fabrikbaustellen besitzt keine der 3 Städte. Daher nutzt Franz als letztes Auswahlkriterium die alphabetische Namensreihenfolge und verbindet mit dem 2. Gleis **Amstetten** und **Linz**.



### Beispiel 4 - Ingenieure und Gebühren

Franz (rot) kann keine der bevorzugten Städte mit 2 Gleisen erreichen und muss stattdessen Städte mit bevorzugten Belohnungen erschließen (Slot A (2)). Keine der Nachbarstädte hat freie Farbikbaustellen.

Die nächste Präferenz ist die Nachbarstadt mit den meisten Einflusspunkten, weshalb sich Franz beim 1. Gleis zwischen Bratislava und Sopron entscheiden muss (beide 3 Einflusspunkte). Bratislava steht im Alphabet vor Sopron, deshalb verbindet er zunächst Wien mit Bratislava.

Da er das 2. Gleis an die soeben erschlossene Stadt legen muss, verbindet er jetzt **Bratislava** mit



**Sopron**, da dies die einzige Nachbarstadt von **Bratislava** ist, die noch nicht zu Franz' Netzwerk gehört. Insgesamt erhält Franz für diese Aktion 6 Einflusspunkte.

### Beispiel 5 - Ingenieure und Gebühren



Franz (rot) kann keine der bevorzugten Städte mit 2 Gleisen erreichen und muss stattdessen die Stadt mit der bevorzugten Belohnungen 'Nachbarstadt mit den meisten freien Farbikbaustellen' erschließen (Slot A (S)): Fürstenfeld. Deren Anbindung erfordert jedoch einen Tunnelbauer.

Hat Franz bereits einen Tunnelbauer oder hat er mehr Einfluss als die Stadt mit dem niedrigsten Einfluss, von der er einen Tunnelbauer einstellen kann, nimmt sich Franz diesen und erschließt Fürstenfeld mit einem Gleis von Gloggnitz aus.

Hat Franz keinen **Tunnelbauer** und kann auch keinen anheuern, kann er das Gleis nicht bauen und eine andere Stadt wähen. Die Stadt mit den zweitmeisten freien Fabrikbaustellen ist **Mürzzuschlag**. Da die Anbindung von **Gloggnitz** ebenfalls einen **Tunnelbauer** erfordert, muss Franz **Mürzzuschlag** von **Amstetten** aus erschließen. Dort hat Franz bereits 2 Gleise, weshalb er dort zunächst kostenlos 1 Bahnhof baut. Den dazu benötigten **Brückenbauer** besitzt Franz bereits. Anschließend baut er das Gleis und muss dabei dem gelben Spieler 10 Gulden bezahlen, da dieser bereits ein Gleis auf dieser Strecke besitzt. Die Nachbarstädte von **Mürzzuschlag** haben keine freien Fabrikbaustellen, weshalb Franz das 2. Gleis zur Nachbarstadt mit den meisten Einflusspunkten (Slot **A** ) baut. Die Wahl fällt auf **Bruck a.d. Mur**. Zwar bringt **Mariazell** ebenfalls 2 Einflusspunkte, steht im Alphabet aber hinter **Bruck a.d. Mur**.

# ⊱ STRECKENAUSBAU ZU FREIER FABRIKBAUSTELLE

### **Bedingungen:**

- Franz hat 40 oder mehr Gulden.
- Es gibt mindestens 1 Nachbarstadt zu Franz' Netzwerk, die 1 oder mehrere freie Fabrikbaustellen besitzt.

### **Aktionen:**

- 1. Franz bezahlt 40 Gulden.
- Franz baut 1 Gleis zu der Stadt mit den meisten freien Fabrikbaustellen. Gibt es mehrere Städte mit dieser Anzahl, entscheidet Franz mithilfe von Slot A, zu welcher Stadt er das Gleis legt.



3. Falls vorhanden erhält Franz den Stadtbonus der neu erschlossenen Stadt.

### NEUE FABRIK BAUEN

### **Bedingungen:**

- Franz hat 20 oder mehr Gulden.
- In Franz' Netzwerk gibt es mindestens 1 freie Fabrikbaustelle.

### **Aktionen:**

- 1. Franz bezahlt 20 Gulden.
- 2. Franz bestimmt mithilfe von Slot B den Gütertyp, den seine neue Fabrik produzieren soll (von oben nach unten weiter einschränkend):
  - Keinen der Typen, den bereits seine produzierenden Fabriken herstellen (Fabriken mit Güter-Würfeln).
  - Typ, für den es in seinem Netzwerk die größte Nachfrage gibt (Knotenpunkte).
  - Typ, von den zur Auswahl stehenden Gütertypen, dessen Farbe in der abgebildeten Prioritätenliste zuerst kommt.
- 3. Franz bestimmt den Standort der Fabrik: Stehen mehrere Standorte für die neue Fabrik zur Auswahl, bevorzugt Franz gemeinsame Städte (z. B. Wien) und entscheidet notfalls anhand des Städtenamens (A bis Z).
- 4. Franz legt 1 seiner angestellten Arbeiter auf die freie Fabrikbaustelle der gewählten Stadt und 3 Güter-Würfel des gewählten Typs aus dem allgemeinen Vorrat daneben.
- 5. Franz nimmt sich die zugehörige Fabrik und legt sie in seinen Spielbereich. Liegt dort noch ein Vertrag mit einer freien Fabrikbaustelle (egal welcher Farbe), legt er die Fabrik auf diesen.

### Beispiel - Fabrik bauen

In Franz' Netzwerk gibt es sowohl in Wien als auch in St. Pölten eine freie Fabrikbaustelle. Wien ist eine gemeinsame Stadt, daher entscheidet Franz sich. seine Fabrik dort zu errichten.

Da er bereits eine produzierende Fabrik für Eisen besitzt (orange), schließt er diesen Typ aus. Sein Netzwerk umfasst 2 Knotenpunkte, die aktuell 2 Holz, 2 Kohle und 2 Stein benötigen. Mithilfe der Farbprioritätenliste in Slot B nimmt sich Franz 1 Kohlefabrik.



## PERSONAL EINSTELLEN (2 ARBEITER)

### **Bedingungen:**

- Franz hat 20 oder mehr Gulden.
- In seinem Spielbereich sind weniger als 5 eingestellte **Arbeiter**.
- Franz' Einfluss ist mindestens so groß wie der, des einflussärmsten Knotenpunktes.

### Aktionen:

- 1. Franz bezahlt 20 Gulden.
- 2. Franz stellt 2/3 Arbeiter (Karte 2 A/B) von dem Knotenpunkt ein, dessen Einfluss gleich oder geringer als sein eigener Einfluss ist, wobei er die Stadt mit den günstigeren Arbeitern bevorzugt. Gibt es mehrere Städte mit den günstigsten Arbeitern, entscheidet sich Franz für die mit dem geringsten Einfluss und bei Gleichstand nach der abgebildeten Farbreihenfolge in Slot D. Falls möglich, versetzt Franz den Arbeitslohn-Marker um 2 Felder nach oben und legt 2 Arbeiter aus seinem persönlichen Vorrat als angestellte Arbeiter in seinen Spielbereich.



### Welcher Fabrik-Gütertyp?

- Nicht der seiner produzierenden Fabriken
- Gütertyp mit größter Nachfrage (verbundener Knotenpunkte)
- В

Wo? Geteilte Stadt / A bis Z Wie viele Fabrikgüter? 3 (Typ gemäß Fabrik)



- Stadt mit günstigstem Arbeiter
- Stadt mit geringstem Einfluss



# Güter produzieren

### **Bedingungen:**

- Franz hat höchstens 3 **Güter-Würfel** im persönlichen Bereich (ohne Anlegestelle).
- Franz hat 2 oder mehr **produzierende Fabriken** auf dem Spielplan (Fabriken mit Güter-Würfeln).

# Aktion:

Franz nimmt sich von jeder seiner produzierenden Fabriken 1 **Güter-Würfel** und legt sie in seinen Spielbereich.

# GÜTER BESTELLEN (NICHT IN DER 8. RUNDE) Bedingungen:

- Franz hat 20 oder mehr Gulden.
- Es liegen keine Güter-Würfel auf Franz' Anlegestelle (braune Karte) und es gibt ein aktuelles Schiffsplättchen (in der 8. Runde gibt es keins).

### **Aktionen:**

- Franz bezahlt 20 Gulden.
- Franz legt so viele **Güter-Würfel** vom Markt auf seine Anlegestelle, wie das **Schiffsplättchen** der aktuellen Runde anzeigt. Er nimmt dabei die in Slot **C** abgebildeten Güter-Typen (von links nach rechts).

# Güter kaufen

### Aktionen:

- Franz bezahlt 20 Gulden.
- Franz nimmt sich den erst möglichen in Slot C abgebildeten Güter-Würfel (von links nach rechts) vom Markt und legt ihn in seinen Spielbereich.



# ⊱ Spezialaktion: Einfluss oder Vertrag erhalten

**Aktion:** Franz führt die in Slot **E** beschriebene Aktion aus:

- Hat Franz weniger als 2 nicht zugewiesene Fabriken (Fabriken, die noch auf keinem Vertrag liegen), erhält er 2 Einflusspunkte.
- Hat Franz mehr als 2 nicht zugewiesene Fabriken nimmt er sich den in Slot E genannten Vertrag.

**Anmerkung:** Nicht zugewiesene Fabriken legt Franz sofort auf freie Fabrikfelder seiner Verträge. Dabei muss die Farbe nicht übereinstimmen.

# STRATEGIEAKTION: 1 FABRIK BAUEN

**Bedingung:** In Franz' Netzwerk gibt es 1 oder mehre Stadt mit einer freien Fabrikbaustelle.

**Aktion:** Franz baut kostenlos 1 Fabrik auf der freien Fabrikbaustelle seines Netzwerks. Stehen mehrere zur Auswahl entscheidet er sich unter Zuhilfenahme von Slot **B.** 









# 5

## STRATEGIEAKTION: 1 GLEIS NACH TRIESTE BAUEN

Bedingung: Trieste gehört noch nicht zu Franz' Netzwerk.

**Aktion:** Franz platziert 1 **Gleis** in Richtung von Trieste (unter Berücksichtigung der Sonderfälle: Bahnhöfe, Ingenieure und Gebühren). Er muss dafür **keine Güter-Würfel** abgeben.

Ist eine direkte Verbindung zu Trieste nicht möglich, legt Franz das Gleis so, dass sich sein Netzwerk Trieste nähert:

- 1. Franz ermittelt die Nachbarstadt, die Trieste am nächsten ist (Anzahl an notwendigen Verbindungen). Die Auswahl schränkt er mithilfe von Slot **A** ein.
- 2. Franz verbindet diese Stadt mithilfe 1 Gleises mit seinem Netzwerk.
- 3. Falls vorhanden, erhält Franz den Stadtbonus der neu erschlossenen Stadt.

### Beispiel

Trieste ist hier zu weit von Franz' Netzwerk entfernt, um es mit nur einem Gleis zu verbinden. Deshalb ermittelt Franz im nächsten Schritt die Nachbarstadt, die Trieste mit einer Entfernung  $\leftrightarrow$  von 2 am nächsten liegt: Maribor. Hat Franz den für die Verbindung Fürstenfeld-Maribor benötigten Brückenbauer, platziert er dort das nötige Verbindungsgleis. (Hat er keinen Brückenbauer und kann sich auch keinen holen, würde Franz aufgrund von Slot A Murska Sobota erschließen, da diese am nächsten zu **Trieste** liegt und die meisten freien Fanrikbaustellen hat).





# STRATEGIEAKTION: NACHBARSTADT MIT DEN MEISTEN FABRIKBAUSTELLEN VERBINDEN

**Bedingung:** Es gibt mindestens 1 **Nachbarstadt** zu Franz' Netzwerk, die noch über **freie Fabrikbaustellen** verfügt.

**Aktion:** Franz verbindet diese Stadt unter Beachtung der Sonderfälle (Bahnhöfe, Ingenieure und Gebühren) mithilfe 1 **Gleises** mit seinem ein Netzwerk. Dabei muss er **keine Güter-Würfel** abgeben.

Muss er zwischen mehreren Städten wählen, entscheidet er mithilfe von Slot **A**, welche er davon erschließt.



Trieste noch nicht im Netzwerk 2

: Trieste / am nächsten zu Trieste

Trieste /

Meisten freien

• Größter Einfluss



# FREIE AKTION: 1 GUT AUSLIEFERN

Nachdem Franz seine Hauptaktion ausgeführt hat, versucht er, 1 **Güter-Würfe**l seiner Fabriken an einen **Knotenpunkt** seines Netzwerks zu liefern.

Kann Franz 1 Gut liefern, gibt er 1 aus seinem Vorrat ab und liefert 1 Gut (Farbe muss übereinstimmen):

Geteilte Stadt / private Stadt / A bis

Geteilte Stadt / private Stadt / A bis Z
 Gewinnbringenstes Gut / ►{C}

### **Bedingungen:**

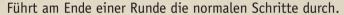
- **1.** Franz hat mindesten 1 **Güter-Würfel** in seinem Spielbereich (Güter-Würfel auf der Anlegestelle zählen nicht).
- 2. Ein Knotenpunkt seines Netzwerks fordert einen Gütertyp, für den Franz eine produzierende Fabrik besitzt.

### **Aktionen:**

- 1. Franz gibt 1 beliebigen seiner Güter-Würfel aus seinem persönlichen Bereich ab (jedoch nicht von seiner Anlegestelle).
- 2. Er liefert 1 G**üter-Würfel** von seiner Fabrik mit dem geforderten Gütertyp an den Knotenpunkt aus. Muss Franz zwischen mehreren Knotenpunkten in seinem Netzwerk wählen, entscheidet er sich bevorzugt für einen gemeinsamen Knotenpunkt und anschließend nach der alphabetischen Reihenfolge. Er liefert immer den profitabelsten Gütertyp aus (pro Knotentyp maximal 1 Kohle) und entscheidet bei gleich teuren Gütertypen mithilfe von Slot C.
- 3. Als Belohnung für die Lieferung erhält Franz die reguläre Bezahlung (Gulden oder Schlüssel).



# PHASE 8: ENDE DER RUNDE / DES SPIELS



Hat einer von euch Trieste mit seinem Netzwerk verbunden und besitzt Franz mindestens 1 nicht zugewiesene Fabrik? Franz nimmt sich jetzt den profitabelsten, ausliegenden Vertrag, den er mit diesen erfüllen kann (die Farben müssen nicht übereinstimmen).

Am Ende der 8. Runde bzw. dem Verbinden von **Wien** mit **Trieste**, führt ihr jetzt die Schlusswertung durch.

# + Schlusswertung ≥

Ihr bestimmt beide nach den Standardregeln euer jeweiliges finales Gesamtvermögen.

### **Zur Erinnerung:**

- Franz überspringt die Einkommensphase (**PHASE 4**) und erhält deshalb niemals Extravermögen duch das **Semmering**-Plättchen.
- Franz hat keine **Investoren** und muss diese daher auch niemals auszahlen.

Wer jetzt die meisten Gulden hat, hat gewonnen!

# 😽 Schwierigkeitsgrad ⊱

Du kannst den Schwierigkeitsgrad einerseits durch Auswahl der Aktionskarten einstellen. Die Karten mit den Nummern 1, 2 und 3 gibt es jeweils in 2 Varianten: **A** (leichter), **B** (schwerer). Je mehr B-Karten du verwendest, umso schwerer wird das Spiel .

Durch die Veränderung von Franz Startkapital, kannst du ebenfalls den Schwierigkeitsgrad beeinflussen: Leichter wird es, wenn du Franz gar kein Startkapital gibst (seinen Einflussmarker zu Spielbeginn setzt er in diesem Fall gratis). Schwerer wird es, wenn du das Kapital erhöhst (z. b. in 50 Gulden-Schritten).